PC GAMES WORLD
FREEWARE #02/05
NEL CD 40 GIOCHI IN REGALO
VINCI
AREA 51
PC GAMES WORLD
A SOLI
4,90
EURO
CON CD
BATTLEFIELD 2
IL MIGLIOR GIOCO ONLINE DI TUTTI I TEMPI
QUAKE 4
IL TERREMOTO CHE CAMBIA
IL VOLTO DEGLI FPS
AGE OF
EMPIRES III
E CIVILIZATION IV
TEMPO REALE CONTRO TURNI:
LA BATTAGLIA DEGLI STRATEGICI
PMA INTERMEDIA
ISSN 1825-8026
9 771825 802612 50002
spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma
E INOLTRE: NEED FOR SPEED MOST WANTED / CITY OF VILLAINS / GTA SAN ANDREAS

LEADER E PCGW PRESENTANO

AREA 51 SPECIAL CONTEST

5 GIOCHI COMPLETI IN REGALO!

Gli alieni sono tra noi: se anche voi volete aiutare la Terra a liberarsi dalla minaccia spaziale be'... scrivete una **e-mail a PCGW**! Le lettere giudicate più interessanti verranno premiate con una copia del **fantastico Area 51 di Midway**, uno sparatutto di un'altra galassia! Affrettatevi: gli extraterrestri aspettano solo voi...

I NOSTRI INDIRIZZI

Posta: PCGW - Magic Press, Via Cancelliera 60, 00040 Ariccia (Roma)
E-mail: pcgw.redazione@gmail.com

I premi verranno equamente divisi tra lettere ed e-mail. Non verranno prese in considerazione partecipazioni prive di dati (nome, cognome, indirizzo). Il materiale ricevuto non verrà restituito.

Editoriale

Speciale Giochi Freeware

La Stagione Calda

Bentornati su queste pagine. Pagine che, voglio dirlo subito, hanno fortunatamente destato l'interesse del popolo che videogioca su PC. **PCGW** è tornata e, soprattutto, **PCGW** è diversa da tutto il resto. In una sola rivista, e in un solo CD, abbiamo tentato di racchiudere il meglio dei videogiochi e il meglio del freeware. Come a dire: tutto. Dopo diversi esperimenti, quindi, siamo più che mai convinti nel proseguire questa nuova serie "regolare" del magazine. Del resto, offrirvi a ogni numero una scelta accuratamente studiata di giochi freeware e un'informazione completa sui giochi PC è un obiettivo e una sfida che non potevamo non cogliere: una piccola grande rivoluzione per una rivista alla quale mi sento molto legato, e che sono oggi felicissimo di dirigere (impegnativo ed emozionante, succedere a Metalmark). E al di là del freeware, per il quale stiamo spulciando in lungo e in largo (perché vogliamo offrirvi solo il meglio), sono contento di poter affermare che di PC, nei prossimi mesi, si parlerà come non mai. Qualcuno può avervi detto che le console (soprattutto quelle di nuova generazione) hanno del tutto oscurato il settore personal computer, alla scorsa E3. Be', io c'ero e posso assicurarvi che non è stato affatto così. I motivi li lascio alle pagine che seguono, ma anche ai prossimi numeri. Questi sono mesi di grandi cambiamenti, con la maturità tecnica ormai pronta a reinventarsi in nuove frontiere di stupore, e tanti di quei fuochi di artificio pronti ad esplodere che perderseli sarebbe un peccato veniale. E sperando di restare a lungo accanto al vostro PC e nel vostro lettore CD-Rom con questo numero, vi do appuntamento al prossimo.

Francesco Bernacchio, Editor

Anteprime

Recensioni

PC GAMES WORLD FREEWARE
NUMERO 2/2005
Registrazione presso il Tribunale di Velletri con il n. 2/2000
ISSN 1825-8026

SI RINGRAZIANO
Francesco Bernacchio, Bem, Fabrizio Onori, Matteo Boccolini, Mattia Della Rocca, Joseph Toaff, Piermaria Mendolicchio, Marco Mogetta, Carolina Tocci, Federica Pacifici, Elisa Suplina, Cristina Del Ferraro

PROOF READER
Michelle De Ville

GRAFICA ED IMPAGINAZIONE
MP Studio
Alessandro Benedetti

PRESIDENTE
Antonio Natale

DIRETTORE RESPONSABILE
Ugo Consolazione

DIRETTORE EDITORIALE
Pasquale Ruggiero

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Alessio Danesi

AMMINISTRAZIONE
Laura Marinelli
Tiziana Silvestri

STAMPA
Centro Poligrafico Romano
Via Dorando Preti 20, 00011 Bagni di Tivoli (RM)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P di Angelo Patuzzi spa
Via Bettola, 18 - Cinisello Balsamo (MI)

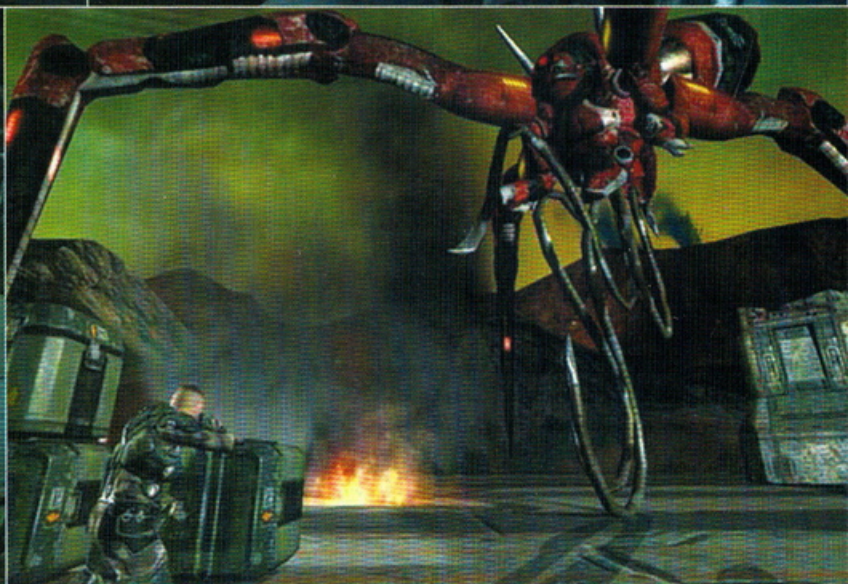
EDITORE
PMA Intermedia srl
Via Cancelliera, 60
00040 Ariccia (Roma)
Tel. 06.93436290 - Fax. 06.93494233
e-mail: pcgw@magicpress.it

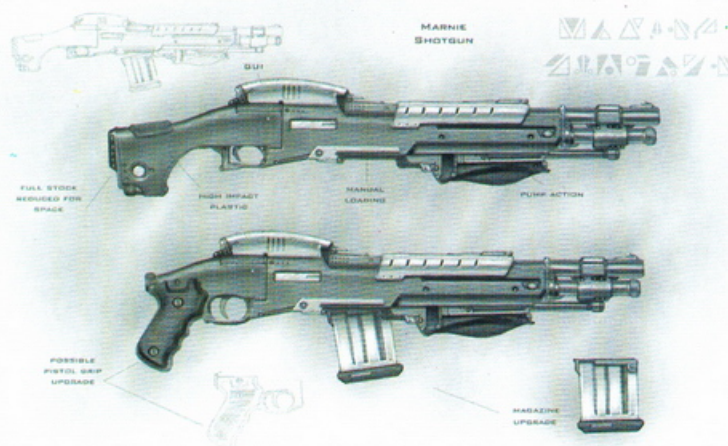
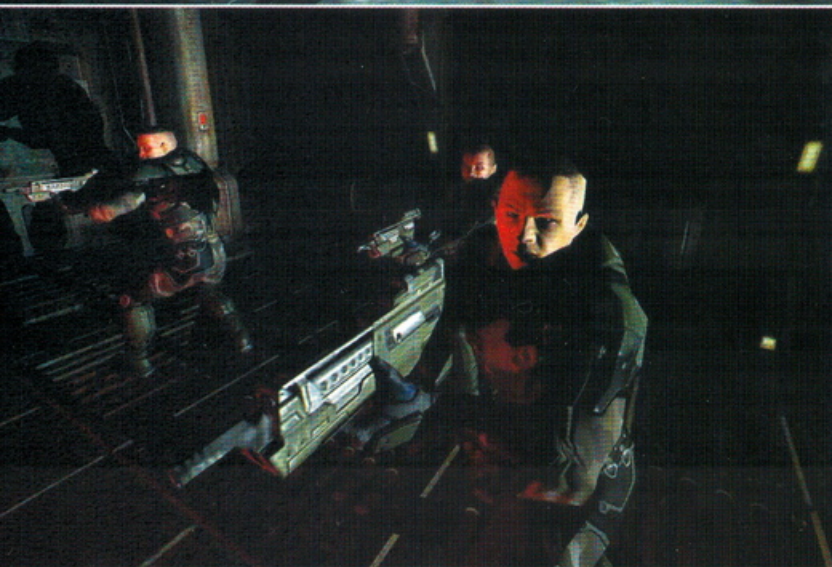
RINGRAZIAMENTI
M. Cimelli e B. Marras (Imageware), C. Versari e A. Giolito (Microsoft), F. Galgani e C. Born (Electronic Arts), D. Latina (Ubisoft), F. Carotti e L. Lombardi (Activision), W. Capriata e G. Pasquariello (Halifax), S. Petrullo e T. Rossi (Pulsar), R. Fusco (Atari), S. Isella (Vivendi), L. Maestri (Empire), P. Gelain (Wanadoo), S. Crosignani (SCEE), S. Portigliotti (Nintendo Italia), M. Puricelli (Take-Two), S. Radin e G. Cosentino (DDE), S. Nova (Microids), D. Paolillo (Power-Up), A. Margheritelli (Universal), O. Ormato (Columbia), F. Negrisolo (Cecchi Gori), R. Carrassi (Mediafilm).

Quake 4

Con un nuovo episodio della serie, la id mira a creare lo sparatutto più **completo e coinvolgente di sempre.**

Sono passati quasi sei anni dall'uscita di **Quake III: Arena**, titolo che aveva lasciato da parte la trama dei primi due episodi per concentrarsi su un'esperienza interamente multiplayer. Nel frattempo la id ha sfornato un'altro grande sequel, quel **Doom 3** che ha entusiasmato con la sua magnificenza grafica, ma che forse non ha soddisfatto appieno gli appassionati, confinandoli in un budello di angusti corridoi francamente un po' ripetitivi. Le vendite e il successo, però, sono stati innegabili e per la triade Activision - id - Raven Software i tempi sembrano maturi per l'uscita di un nuovo gioco, in grado di racchiudere il meglio di quanto è stata in grado di offrire fino ad ora. Questo è, infatti, l'obbiettivo dichiarato per **Quake 4**. Non si sa ancora nulla sulla possibile data di uscita, e proprio il gran capo della id, Todd Hollenshead, ha precisato che "La filosofia è che dobbiamo prima essere sicuri che il gioco sia ben fatto, e poi preoccuparci di decidere una data, non impostarne una e poi cercare di fare di tutto per finire il lavoro in tempo." Quello che abbiamo potuto vedere all'E3, però, è stato sufficiente a far salire di parecchio le quotazioni di **Quake 4**, titolo che potrebbe realmente attestarsi come uno degli shooter più intensi e completi degli ultimi anni. Per realizzare ciò, gli sviluppatori hanno deciso di unire le caratteristiche di giocabilità degli ultimi due episodi, prendendo spunto dall'ottima modalità single player di **Quake II** e dall'altrettanto efficiente multiplayer di **Quake III: Arena.** Il tutto è stato poi filtrato attraverso le potenzialità tecniche acquisite con **Doom 3**, per un risultato che già dalle prime presentazioni appare entusiasmante. Il motore grafico dell'ultimo titolo id, infatti, è stato ulteriormente perfezionato per la lavorazione di **Quake 4** e la resa finale, sia per quanto riguarda la grafica che la

PURO TERRORE Continua la tradizione di id: mostri terrificanti ovunque!

fisica, vuole fare piazza pulita di tutti i possibili rivali. La cosa più importante, però, è la profondità di gameplay che si prepara a offrirci questo nuovo episodio della serie. Le novità sono tante, a cominciare dalla trama, che torna a occupare un ruolo importante. La storia riprende dalla fine di **Quake II**, dopo l'apparente vittoria finale dell'umanità con la distruzione di Macron, presunta fonte di potere e di intelligenza degli Strogg. Ma ovviamente le cose non sono così facili e con i primi segnali di ripresa delle ostilità, gli uomini decidono di tornare sul pianta alieno per porre fine alla minaccia una volta per tutte. Stavolta, però, l'impostazione di gioco cambia. Non ci troveremo più nei panni di un anonimo soldato solitario che fa tutto da solo, ma il nostro personaggio avrà un'identità, un nome (Kane) e una personalità ben definita. Inoltre, faremo parte di un vero e proprio esercito in guerra e avremo un'intera squadra di uomini da seguire, comandare e con la quale interagire per portare a termine il nostro compito nel migliore dei modi. Inutile dire che grande attenzione è stata posta nello sviluppo di un sistema di intelligenza artificiale completamente nuovo (sia per i nostri compagni che per i nemici) e i soldati che ci daranno man forte sapranno prendere posizione, attaccare e trovare riparo con efficacia, rendendo l'esperienza di gioco estremamente realistica. D'altra parte sappiamo bene quanto questo elemento sia importante in certi casi, soprattutto con il repentino sviluppo che ha avuto nei giochi degli ultimi anni. Il bello, però, deve ancora venire, perchè alla id hanno avuto una brillante idea per rendere il prode Kane sì parte di un gruppo, ma anche protagonista assoluto della battaglia finale agli Strogg. Tutto accade nella prima missione quando, durante l'assalto a un punto cruciale delle forze nemiche, la squadra viene catturata e i suoi elementi sottoposti a un terribile processo di trasformazione. Uno scioccante filmato mostra come i soldati rapiti (voi compresi) vengano tramutati in una sorta di cyborg controllati mentalmente e pronti a combattere al fianco degli Strogg. Lo stesso atroce destino tocca anche a Kane che subisce la sostituzione delle gambe con arti bionici e l'innesto nel cervello di un chip di controllo. Purtroppo per gli Strogg, però, il processo di Kane viene interrotto proprio prima di attivare il chip e lui si libera, diventando così un pericoloso "ibrido" dotato di capacità fisiche

PRONTI PER IL QUAKE-CON?
Prepariamoci a tornei all'ultimo sangue con questo nuovo capitolo.

sovrannaturali. Con questa macchina da guerra per le mani, quindi, non ci resta che tuffarci nell'apocalittica lotta per l'annientamento finale degli avversari. Rispetto a **Doom 3** avremo un gioco molto più vario, in cui spazieremo da luoghi chiusi ad ampi scenari all'aperto, combattendo sia soli che in cooperazione con i nostri alleati e sfruttando al massimo le nostre speciali abilità, che conferiranno all'azione quel pizzico di ricchezza in più. Sarà possibile anche pilotare diversi veicoli (tra cui una specie di Mech) e le armi saranno assortite e devastanti, come tradizione della serie, con una sorpresa (che gli sviluppatori non hanno voluto ancora rivelare) che riguarderà la fantomatica arma finale che andrà a sostituire il mitico "BFG". Poche ancora le notizie sul multiplayer, di cui parliamo più approfonditamente nel box, ma da quello che si è potuto carpire finora, sembra che la id voglia inglobare in **Quake 4** tutto quello che un giocatore può desiderare da uno sparatutto. La calma e la dedizione con cui si sono messi al lavoro, poi, ci riempie di fiducia. È probabile che dopo tre episodi di **Quake** e di **Doom** sia in arrivo un titolo destinato a imporre i nuovi standard del genere.

IL PARERE DI PCGW

*Questo **Quake 4** viene inteso dalla id un po' come la summa di quanto espresso finora dalla software house. E siccome parliamo di titoloni, il risultato dovrebbe essere davvero notevole. La strada è quella giusta, forse sta per arrivare un must da ricordare...*

Sviluppo .... id / Raven
Prodotto .... Activision
Uscita .... TBA
www.quake.com

CAMBIO SHOCK I cambiamenti apportati a questo nuovo episodio cambieranno il feeling della serie?

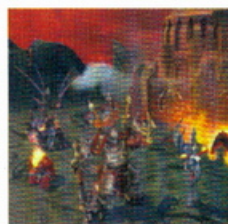
Heroes Of Might And Magic V

La serie strategica di Ubisoft resta legata alle sue tradizioni, ma con un pizzico di novità...

Sono ancora poche le notizie certe sul quinto capitolo di **Heroes Of Might And Magic**, ma da quello che abbiamo visto all'E3 possiamo già delinearne alcune caratteristiche. La serie strategica non si discosta dalla classica impostazione a turni, ma vede il suo più grande cambiamento nel totale passaggio alla visualizzazione 3D. Ora tutti gli elementi del gioco sono realizzati in grafica poligonale e sarà possibile spostare e zoomare l'inquadratura a piacimento. Da una prima occhiata l'impatto grafico sembra già promettente, ma è davvero troppo presto per poter dare un giudizio valido.
Altre novità riguardano le fazioni disponibili, che dovrebbero essere sei, di cui una completamente nuova e sulla quale gli sviluppatori non hanno voluto sciogliere il riserbo. A parte queste nuove caratteristiche, la giocabilità resta piuttosto legata agli stilemi degli episodi precedenti. Le unità vengono spostate sulla mappa generale in base al loro valore di movimento e l'impostazione tattica dei combattimenti (ora completamente in 3D e con gli assedi che si preannunciano particolarmente spettacolari) non è cambiata. Per avere la meglio in battaglia resta fondamentale fare le giuste scelte di posizionamento delle unità e, soprattutto, saper selezionare con cura la armate da contrapporre a quelle del nemico, dati i diversi valori di forza e di efficacia dei vari tipi di truppe. Resta invariato il sistema di avanzamento degli eroi, che guadagneranno punti esperienza, abilità e incantesimi in base alle vittorie sul campo e ai tesori recuperati durante le missioni. Insomma, la prima impressione su **Heroes Of Might And Magic V** è positiva, e c'è la certezza che gli appassionati troveranno tutto quello che dalla serie hanno sempre avuto, ma i tempi non sono ancora maturi e il lavoro degli sviluppatori è ancora in pieno svolgimento. Vedremo...

IL PARERE DI PCGW

Il passaggio al 3D è interessante e siamo curiosi di vedere le novità nelle diverse fazioni, ma per ora non ci sono sufficienti elementi per sbilanciarsi. La strada sembra quella giusta ma l'impresa di catturare davvero il pubblico è sempre più ardua.

Sviluppo .... Nival Interactive
Prodotto .... Ubisoft
Uscita 2006
www.mightandmagicgame.com/teaser/uk/

Ghost Recon: Advanced Warfighter

Al terzo episodio, Ghost Recon ci porta in una città più vera del vero. **E sembra già dannatamente incredibile.**

La versione Xbox 360 di questo gioco avrà pure tenuto per sé le luci della ribalta all'E3, ma non dimentichiamo che il gioco uscirà anche su PC, e sarà altrettanto incredibile.
Il giocatore (o i giocatori, visto che **Ghost Recon 3** supporterà il multiplayer sia cooperativo che antagonistico) fanno parte del corpo speciale militare "Ghost", chiamato a rimettere le cose a posto quando, nel futuribile 2013 il presidente americano viene rapito dai ribelli messicani durante un summit a Città del Messico per stipulare un accordo commerciale fra Usa Canada e Messico. Ay Caramba! Ma ovviamente le sorprese non finiscono qui: l'ambientazione futuristica ha permesso ai programmatori di uscire un po' dalla stretta aderenza al reale. Quindi aspettatevi di trovare tecnologie illegali, che i ribelli messicani stanno importando dalla Colombia, ed un armamentario che mescola gli attuali commando speciali con un bel po' di sana fantatecnologia.
La campagna giocatore singolo si svolge tutta per l'enorme metropoli di Mexico City, e per garantire un senso di continuità all'azione, il gioco non prevede cut-scenes o pause di caricamento. Le missioni saranno ricevute in tempo reale e sarà possibile spostarsi da un luogo all'altro senza attendere quei minuti di caricamento che alla fine davano troppo l'impressione di "cambiare livello". Su questo stanno lavorando febbrilmente in Ubisoft: l'intenzione è fare in modo che il motore carichi gli archivi giusti al momento giusto, dosando per bene le scene di "pausa" fra una azione e l'altra per caricare il grosso senza tuttavia spezzare il ritmo dell'azione. Ma la principale innovazione di questo **Ghost Recon 3** è l'interfaccia IWS ovvero "integrated warfare system" in grado di fornire al giocatore gli ordini dai propri superiori in tempo reale, permettergli di indirizzare i propri compagni e nel contempo

DAL SATELLITE Mexico City è stata costruita grazie all'aiuto di foto dal satellite. Se non è accuratezza questa...

GIOCHI DA ADULTI La quantità di armi tecnologiche di questi soldati ha dell'incredibile.

NON SOLO GRAFICA Non solo è bella in foto. Aspettate di vederla in movimento...

osservare la loro posizione e ciò che accade intorno a loro, e persino ricevere le informazioni dalle sonde predator che dall'alto riprendono il campo di battaglia oppure di ricevere direttamente dal satellite le mappe dell'area. L'intelligenza artificiale dei compagni di squadra è stata aumentata. Adesso invece di prendersi i proiettili addosso a meno che voi non ordiniate altrimenti, anche i vostri commilitoni cercheranno di mettersi sotto copertura, eseguendo i vostri ordini ma allo stesso tempo cercando di salvarsi la cotenna. Oltre all'interfaccia IWS sarà possibile usare anche il pad direzionale per dare ordini più dettagliati alla vostra squadra. Le funzioni aggiuntive per quanto riguarda gli ordini hanno uno scopo ben preciso: aggiungere un ulteriore aspetto tattico a quello che almeno fino allo scorso episodio era un FPS puro o poco più. C'è da dire che essere i soldati del futuro ha i suoi vantaggi, con visori tecnologici, combat suit in grado di reggere più di una raffica e armi che ancora non sparano raggi laser, ma poco ci manca. **Ghost Recon: Advanced Warfighter** promette più di una ventina di ore di gameplay solo per il single player, oltre a supportare funzioni online cooperative e competitive. Crediamo che ci sia molto più che la semplice grafica in questo gioco: Ubisoft sembra aver messo su un gameplay solido e davvero ben fatto. Un motivo in più per attendere con ansia le meraviglie di questo nuovo appuntamento con Tom Clancy.

IL PARERE DI...

Davvero incredibile, non si può non vedere l'ora di giocarci. Con tutto quello che ci sarà da fare e tutto quello che sarà necessario esplorare, Ubisoft promette il capitolo più ampio e divertente di tutta la serie. All'E3 abbiamo potuto vederlo in azione, e siamo sicuri che valga la pena aspettarlo.

Sviluppo .... Ubisoft
Prodotto .... Ubisoft
Uscita .... Novembre 2005
www.ghostrecon.com

Need For Speed Most Wanted

Fra polizia e crimine, fino a divenire il pilota più veloce. Sarete voi l'uomo da battere?

Rombano i motori: è stata annunciata per il prossimo autunno l'uscita per PC del nuovo capitolo della fortunata serie di corse automobilistiche targata Elecronic Arts. **Need For Speed Most Wanted** si appresta a garantire nuove spettacolari emozioni, per chi ama correre sgommando con la fantasia. In linea con le scelte "evoluzionistiche" dei giochi più recenti, oltre alla consueta offerta di corse, sorpassi e inseguimenti di rito, è stata aggiunta la possibilità di spaziare liberamente per il mondo, alla ricerca di sfide ed emozioni, senza dover seguire uno schema predefinito. Sarà divertente superare il limite di velocità su una strada secondaria, e sfidare gli zelanti tutori della legge ad inseguirci, con l'intenzione di far mangiare loro la polvere, in un vastissimo spazio di gioco. In più, per venire incontro alle esigenze dei piloti senza paura, è stata prevista la possibilità di scalare i vertici della gerarchia dei corridori più ricercati: a bordo di un bolide sfrecciante dovremo raggiungere il top nelle classifiche illegali, fino a divenire il più veloce fra i pirati della strada!
Circondato dall'entusiasmo degli appassionati, dopo essere stata presentata all'E3, **Most Wanted** ha già dimostrato di essere un prodotto di livello superiore. La grafica è stata curata nel dettaglio, e gli sfondi sono un piacere per gli occhi.
I modelli di auto a disposizione sono numerosissimi, e tutti suscettibili di modifiche strutturali o cambiamenti cromatici. Ovviamente è dalla giocabilità che ci aspettiamo il meglio. Ma vista l'esperienza dei soggetti in ballo, difficilmente resteremo delusi. Liberi di scegliere fra corse regolari e illegali, con un intero mondo da esplorare, questo titolo ha tutte le carte in regola per imporsi all'attenzione degli amanti del genere, consolidando una tradizione che fa parte della storia dei videogame.

IL PARERE DI PCGW

Need For Speed è una pietra miliare fra i giochi di corse, ed entusiasmerà un pubblico affezionato ed esigente. L'unico neo è nella gestione degli incidenti. La macchina sembra indistruttibile. Un sollievo per i meno abili, che però dispiacerà ai puristi.

Sviluppo ..... EA
Prodotto ..... Electronic Arts
Uscita ..... Autunno 2005
www.eagames.com

DETTAGLI IPERREALISTICI Sembra di sentire l'odore di benzina...

SENZA CONFINI Questo promette di essere il vero colpaccio di Will Wright. Nuovo The Sims all'orizzonte?

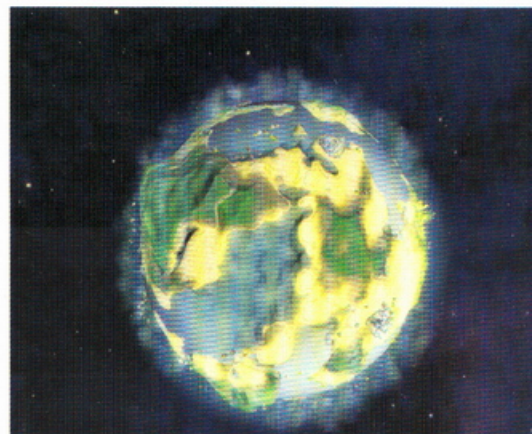
Spore

Dall'origine della vita allo spazio siderale: in Spore c'è tutta l'evoluzione, e anche di più!

All'E3 di quest'anno siamo rimasti particolarmente impressionati da questo **Spore**, nuovo titolo della Maxis che dovrebbe uscire verso la fine del prossimo anno. Si tratta della nuova creatura di Will Wright: uno strategico in tempo reale, da giocare anche online, che ci vedrà alle prese con la creazione e lo sviluppo di una civiltà. Il solito strategico alla **Age Of Empires** o alla **Rise Of Nations**? Non proprio. Stavolta l'inizio della nostra civiltà non sarà l'età della pietra, ma l'origine stessa della vita. Avete capito bene: non partiremo con qualche cavernicolo e qualche capanna, ma con un organismo monocellulare che dovremo far evolvere attraverso le ere e le generazioni! Proprio secondo la teoria dell'evoluzione di Darwin, a ogni passo dello sviluppo potremo aggiungere varie caratteristiche fisiche e intellettive al nostro essere, fino a renderlo una creatura intelligente. Solo a quel punto potremo iniziare a sviluppare una comunità, un villaggio, poi una città e così via. Ovviamente non saremo obbligati a creare un essere umano, ma potremo dare vita alle creature più strane e bizzarre, grazie a un editor che si preannuncia come uno dei più liberi in assoluto. In seguito, il mondo di gioco verrà automaticamente arricchito con le creature generate da altri giocatori, in un "ecosistema" attivo e in continuo rinnovamento tramite il server principale online. Durante le prime fasi di evoluzione potremo imprimere nella nostra specie determinati comportamenti e decretarne usi e costumi, poi lo sviluppo proseguirà attraverso le varie ere, fino a giungere alla tecnologia spaziale, che ci permetterà addirittura di esplorare le galassie e spingerci fino alla colonizzazione di altri pianeti. Questa incredibile "onnicomprensività" ci rende estremamente curiosi circa lo sviluppo di **Spore**, non vediamo l'ora di saperne di più e prendere in mano le redini dell'evoluzione della vita sulla Terra!

IL PARERE DI...

*Grande idea quella della Maxis di iniziare proprio... dall'inizio! **Spore** potrebbe garantire una libertà e una creatività di gioco finora mai viste in un titolo di questo tipo. Il sistema di interrelazione online, poi, sembra davvero eccezionale.*

Sviluppo .... Maxis
Prodotto .... EA Games
Uscita 2006
spore.ea.com

TIRATO A LUCIDO Sempre più bello: strano ma non impossibile.

Half-Life 2. Aftermath

Prime notizie e primi spiragli di luce sull'espansione **di un titolo che non cessa mai di impressionare.**

L'uscita di **Half-Life 2** ha fatto fremere tutti giocatori del mondo e il risultato finale non ha di certo deluso le attese. Il sequel di uno dei più grandi titoli di sempre ha mostrato le capacità della Valve e ha portato sui nostri PC un gioco strepitoso in ogni suo aspetto. Gli avversari sono stati ampiamente superati sotto tutti i punti di vista: giocabilità, pathos, atmosfera, coinvolgimento, varietà di gameplay e impatto grafico. È proprio uno di quei casi in cui si parla di ridefinizione degli standard. Dopo questo exploit sembrava difficile un miglioramento in tempi brevi, e invece già ci troviamo a parlare di **Aftermath**, imminente update per le avventure di Gordon Freeman. È vero, manca ancora una data d'uscita e si è potuto vedere ben poco finora, ma quel poco ha dato a tutti noi una certezza: i limiti non sono stati raggiunti. Ci sono ancora margini per migliorare quello che già si riteneva stupefacente. Il breve rolling demo a cui abbiamo assistito ha introdotto il sistema di "high-dynamic range" (HDR) che porta a un livello ancora superiore l'aspetto grafico del gioco. La cosa da sottolineare, in particolare, è l'ulteriore perfezionamento delle strutture facciali dei personaggi. Pensavate di aver visto il massimo dell'espressività in **Half-Life 2**? Aspettate... I nuovi effetti di luce rendono gli scenari ancora più vivi e realistici e le differenze rispetto alla "versione precedente" saltano immediatamente all'occhio. Ovviamente tutto ciò avrà un prezzo da pagare in termini di requisiti di sistema (che per alcuni potrebbero essere proibitivi), ma gli sviluppatori assicurano che l'HDR potrà sempre essere disattivato. Tra l'altro è prevista una patch per implementare alcune di queste migliorie grafiche anche sulla versione base di **Half-Lfe 2**, quindi se avevate in mente un potenziamento del vostro PC, questo può essere il momento buono per agire!

IL PARERE DI PCGW

*Siamo rimasti per lunghi minuti a guardare i movimenti facciali in **HL2** e siamo stati totalmente catturati dalle sue ambientazioni oscure e inquietanti. Beh, se le premesse di **Aftermath** si concretizzeranno passeremo parecchi altri minuti imbambolati davanti allo schermo...*

Sviluppo .... Valve
Prodotto ......Vivendi Universal Games
Uscita .... Autunno 2005
www.half-life2.com

VECCHIE CONOSCENZE Nel gioco incontreremo molti personaggi di City of Heroes. Da combattere!

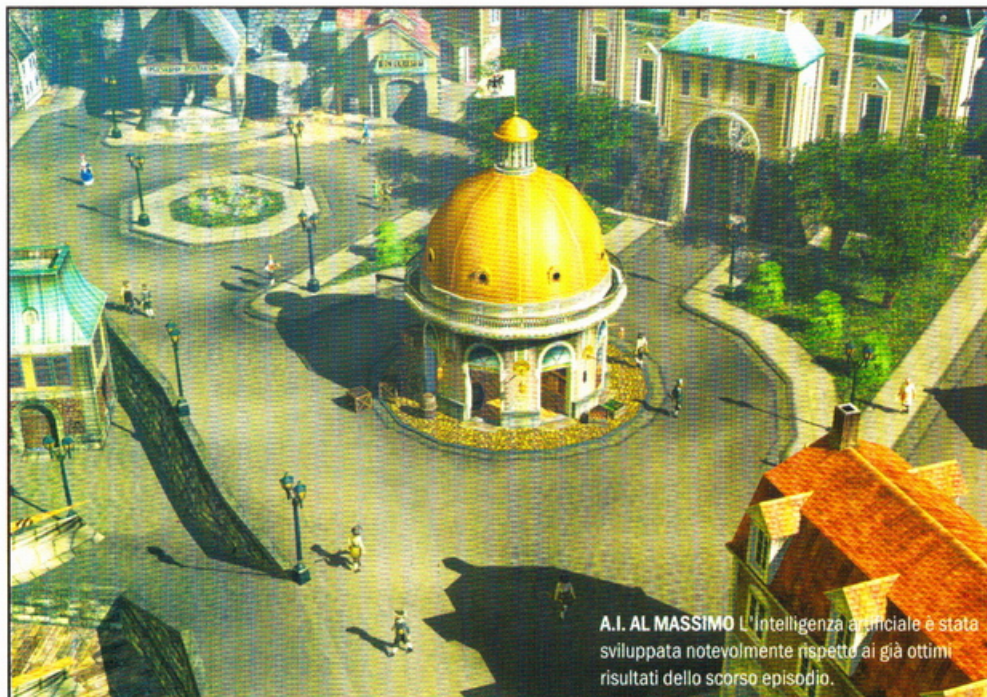
City Of Villains

Anche le forze del crimine lanciano la loro ombra online, **per completare uno scenario già entusiasmante.**

City Of Heroes è stato uno dei giochi più apprezzati ultimamente qui nella redazione di PCGW, quindi la presentazione a porte chiuse di **City Of Villains** a cui abbiamo partecipato all'E3 si è rivelata ancor più ghiotta. Con questa nuova pubblicazione, la NCsoft completa a dovere il suo già ottimo GdR online aggiungendo, oltre alla possibilità di scendere in campo come supercriminali, anche altre novità in fatto di gameplay. Il sistema di creazione del personaggio presenta la stessa varietà e completezza del gioco originale, con l'aggiunta di nuovi poteri e nuove caratteristiche (anche puramente estetiche) per personalizzare il vostro cattivone. Il mondo si arricchisce di una nuova area, l'arcipelago delle Rogue Isles, luogo di "residenza" dei criminali controllato da tale Lord Recluse. Anche per i personaggi malvagi saranno disponibili missioni specifiche per guadagnare esperienza e ottenere riconoscimenti direttamente dal loro governatore, ma il vero obbiettivo degli sviluppatori è quello di creare scontri fra giocatori. La vera essenza del mondo dei supereroi, infatti, risiede negli scontri apocalittici tra gruppi di eroi e criminali, cosa che nelle intenzioni della NCsoft dovrebbe diventare il fulcro del gioco con l'inserimento di **City Of Villains**. Oltre a questo (e scusate se è poco...), nella nuova edizione è stato inserito il sistema di creazione delle basi, che permetterà a gruppi di supereroi e supercriminali di costruire il proprio quartier generale, arricchendolo con sistemi di difesa e altri elementi personalizzati.
Il rinnovamento grafico, poi, con l'aggiunta di nuovi effetti nelle luci, nelle esplosioni e addirittura nella rifrazione degli oggetti nell'acqua, completano al meglio un universo virtuale destinato a catturare una comunità di giocatori online sempre più vasta.

IL PARERE DI PCGW

*Sono sempre stato dalla parte dei supereroi, ma sappiamo tutti che essi sono inutili se non hanno dei criminali da combattere, quindi **City Of Villains** è davvero una graditissima sorpresa e le ottime premesse viste all'E3 non possono che farmi ben sperare.*

Sviluppo .... Cryptic Studios
Prodotto .... NCsoft
Uscita .... Fine 2005
www.cityofvillains.com

A.I. AL MASSIMO L'intelligenza artificiale è stata sviluppata notevolmente rispetto ai già ottimi risultati dello scorso episodio.

Age Of Empires III

La terza Era degli Imperi si fa più profonda **e sposta le sue mire sui territori del nuovo mondo.**

Una delle belle soddisfazioni che ci ha dato l'E3 di quest'anno è stata quella di constatare l'apparente condizione di "salute" dello sviluppo di **Age Of Empires III,** nuovo episodio di una delle più riuscite serie strategiche degli ultimi anni. A dir la verità il nuovo titolo Microsoft non ha mostrato molto, ma quel poco è bastato a far nascere delle aspettative positive sul risultato finale. In questo terzo capitolo vivremo l'era delle colonizzazioni europee nelle Americhe e le dimostrazioni dei combattimenti a cui abbiamo assistito hanno denotato aspetti interessanti. Sono sempre presenti i diversi rapporti di forza che rendono determinate unità più o meno efficaci e più o meno vulnerabili nei confronti di altre, ma è da sottolineare, in particolare, la facilità di utilizzo e di gestione delle truppe. Il sistema di intelligenza artificiale, infatti, guida automaticamente i vari schieramenti a compiere manovre di accerchiamento e di approccio al nemico consone a ogni specifica situazione. La novità più interessante, però, è il nuovo sistema di sviluppo delle città. Ora abbiamo delle capitali fisse (in Europa) che potremo far progredire grazie a punti esperienza acquisiti con combattimenti vittoriosi e missioni portate a termine. È anche possibile ottenere alcuni bonus che permetteranno l'acquisto di determinati avanzamenti gratuiti. Lo sviluppo tecnologico, inoltre, prevede caratteristiche esclusive per ogni popolazione, il che dovrebbe garantire ulteriore profondità strategica. Ogni fazione, infatti, dovrà sfruttare le proprie peculiari conoscenze per avere la meglio sui rivali, cosa questa che rimarca ulteriormente le caratterizzazioni di ogni popolo. Per finire, la serie sembra anche mantenere l'ottimo aspetto visivo che l'ha sempre contraddistinta, motivo in più per accrescere la nostra brama di conquista.

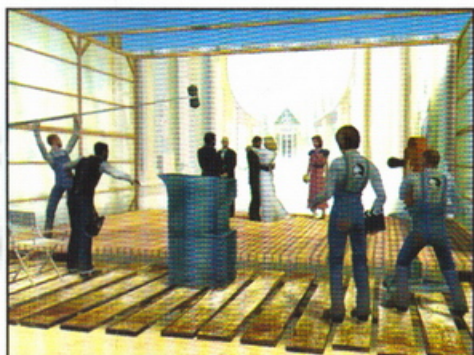
IL PARERE DI PCGW

*La serie di **Age Of Empires** è sempre stata una delle nostre preferite e mi sembra particolarmente promettente il modo in cui la Microsoft ha migliorato il sistema di controllo delle truppe. Grazie a questo, **Age Of Empires III** potrebbe essere un vero piacere da giocare.*

Sviluppo .... Ensemble Studios
Prodotto .... Microsoft
Uscita .... Fine 2005
www.ensemblestudios.com

UN CIAK LUNGO TRE ANNI È dal 2002 che attendiamo l'uscita di questo gioco. Che sia la volta buona?

The Movies

Si avvicina il debutto per la simulazione cinematografica di Molyneux. Riuscirà a sbancare il botteghino?

L'istrionico Peter Molyneux non si smentisce mai e un gioco particolare come **The Movies** non poteva che essere partorito dalla sua fervida mente. È già da un po' che sentiamo parlare di questo curioso titolo e all'E3 abbiamo potuto carpirne altri particolari. Come forse già saprete, si tratta di un gioco simulativo (totalmente in 3D) che ci mette al comando di un intero studio di produzione cinematografica. Avremo la possibilità di creare dei veri e propri film, gestendo ogni aspetto del processo, dalle riprese al montaggio, dall'amministrazione alla gestione degli attori e dello staff. Nonostante l'apparente complessità, gli sviluppatori hanno assicurato che l'interfaccia di gioco sarà semplice e intuitiva e che il giocatore potrà scegliere liberamente se occuparsi di tutte le attività dello studio o solo di alcune. Potremo quindi dedicarci solo alle fasi più pratiche della creazione del film, oppure limitarci a gestire l'amministrazione e l'andamento finanziario del nostro studio e così via. Non ci sono particolari modalità di gioco che impongono un percorso determinato, quindi saremo liberi di muoverci come vogliamo, tuttavia la trama del film dovrà sempre comprendere un protagonista e un rivale. In alternativa si potrà utilizzare un sistema di generazione automatica della trama che si baserà su elementi inseriti precedentemente. Infine, sembra che **The Movies** avrà una gran quantità di set preimpostati e ci permetterà di spaziare per tutti i generi cinematografici. La Lionhead ha anticipato che dopo l'uscita del gioco saranno sempre disponibili contenuti scaricabili di vario tipo e che verrà creata una community online sulla quale postare i film realizzati così che tutti possano vederli ed esprimere i loro pareri. Chissà che non organizzino anche una cerimonia alternativa agli Oscar...

IL PARERE DI PCGW

*La curiosità intorno a **The Movies** è tanta, soprattutto in merito alla libertà d'azione che lascerà al giocatore. Se davvero potremo sbizzarrirci nella creazione dei film, anche in modo semplice e intuitivo, allora il geniale Molyneux avrà colpito ancora.*

Sviluppo .... Lionhead Studios
Prodotto .... Activision
Uscita .... Autunno 2005
www.lionhead.com/themovies

Il sequel del migliore sparatutto del 2003 inizia a caricare i colpi **per un nuovo, possente assalto ai nostri PC.**

Che gli sparatutto in prima persona rappresentino uno dei generi più diffusi e amati in assoluto è una certezza, così come il fatto che ormai le nuove generazioni di giocatori possano vantarsi di sapere tutto sulla Seconda Guerra Mondiale non perché l'hanno studiata a scuola, ma perché si sono fatti una cultura giocando ogni singolo episodio degli innumerevoli shooter ambientati in quel periodo. La cosa apparentemente inspiegabile è che il trend non si è rivelato un fenomeno passeggero, e non ha creato l'effetto "ripetitività" che ci si poteva aspettare, anzi, tiene ancora autoritariamente banco nella scena attuale. La riprova è il grande successo ottenuto da ognuno di questi titoli e, soprattutto, l'entusiasmo che abbiamo provato nel vedere le prime dimostrazioni di alcuni nuovi livelli presenti nel seguito del miglior gioco in assoluto del genere: **Call Of Duty**. Queste prime missioni, che andranno a comporre **Call Of Duty 2**, appunto, hanno subito evidenziato una cosa: dopo anni di gioco ininterrotto negli scenari della Seconda Guerra Mondiale, il genere ha ancora le potenzialità per stupire e catturare il giocatore. Tanto per cominciare, l'impatto visivo è stato completamente rinnovato, grazie all'uso di un nuovo motore grafico che porterà a nuova vita le ambientazioni del titolo Activision. Lo stesso presidente della Infinity Ward (che si occupa dello sviluppo del gioco) ha dichiarato che per questo sequel niente verrà riciclato dall'episodio precedente. Ogni aspetto di **Call Of Duty 2** sarà totalmente nuovo.
Le capacità del nuovo motore hanno mostrato miglioramenti immediatamente evidenti: le riproduzioni di fiamme ed esplosioni sono ancora più fedeli alla realtà e anche gli effetti atmosferici hanno fatto grandi passi in avanti grazie a nuovi sviluppi per gli effetti particellari. I modelli dei personaggi, poi, hanno acquisito maggiore realismo sia nei movimenti che nell'aspetto dei volti. Anche il sonoro è stato perfezionato e la sensazione di trovarsi nel mezzo del campo di battaglia, tra granate che esplodono e pallottole che sibilano a pochi centimetri da noi, è sempre più forte.
Ovviamente le migliorie non si sono fermate agli aspetti tecnici, ma hanno coinvolto anche, e soprattutto, la giocabilità. In particolar modo nelle dimostrazioni a cui abbiamo assistito si è potuta notare un'intelligenza artificiale ulteriormente affinata e la cosa vale sia per i soldati alleati che per quelli nemici.

SEMPRE PIÙ VERO L'obiettivo del gioco è, ancora una volta, il realismo più estremo.

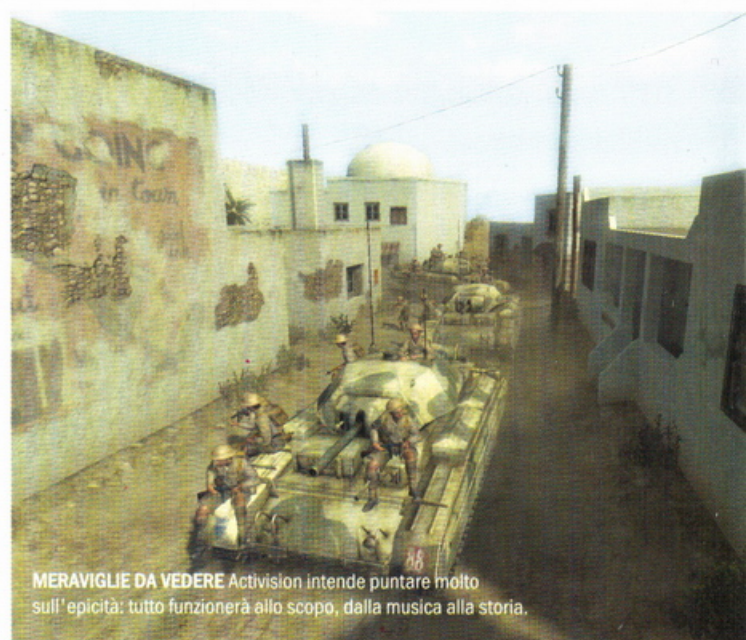
I nostri compagni di battaglie sono sempre più efficienti nel dare ed eseguire ordini e nell'effettuare le più disparate tattiche di attacco e difesa, a seconda delle situazioni. Lo stesso vale per i tedeschi, che più di qualche volta hanno dato prova di grande profondità strategica (specie nei momenti in cui dovevano resistere a manovre di attacco). Un altro elemento ad essere inserito in **Call Of Duty 2** è la molteplicità delle missioni. In vari quadri, infatti, si dovranno portare a termine più obbiettivi, sempre indicati dalle frecce della bussola, ma il giocatore sarà libero di decidere l'ordine in cui affrontarli, così da poter impostare una strategia personalizzata.
I livelli che abbiamo visto ci hanno anche esaltato dal punto di vista dell'azione. Ad esempio, durante la missione nello scenario di Pointe du Hoc (sito strategicamente fondamentale per la riuscita dello sbarco in Normandia), il coinvolgimento è stato massimo. L'assalto alle scogliere difese dai nazisti è stato a dir poco apocalittico e ha necessitato di un approccio strategico non indifferente. Procedere senza la sufficiente accortezza in quella tempesta di raffiche, granate e colpi di mortaio sarebbe stato un vero suicidio e si è

VERSIONI VARIE Call of Duty arriverà su console, ma sulla scorsa generazione si tratterà di una versione alternativa.

rivelato fondamentale il paziente utilizzo di ogni elemento di copertura per giungere vivi fino alle linee nemiche da espugnare. Per la prima volta saranno presenti anche missioni ambientate nei deserti del Nord Africa, e ovviamente non mancheranno azioni da svolgersi in Europa e sotto le insegne dell'esercito russo, ma su questo non è stato ancora sciolto il riserbo. Queste prime impressioni denotano comunque un trend nettamente positivo nell'economia della serie. Insomma, di questo passo **Call Of Duty 2** sembra destinato a bissare agevolmente il successo del predecessore, e non è cosa da poco! Purtroppo non sono ancora state rese note le caratteristiche del multiplayer, ma la qualità mostrata finora dal single player è sufficiente a far brillare gli occhi di ogni appassionato, ve lo assicuriamo. La cosa incredibile di tutto questo, comunque, è la capacità degli sviluppatori di ricavare ancora momenti di gioco avvincenti da un'ambientazione che negli ultimi anni è stata letteralmente saccheggiata a destra e a manca. L'alto numero di giochi ispirati alla Seconda Guerra Mondiale sembra non aver scalfito il fascino di quegli scenari e di quelle azioni che molti di noi hanno già giocato più di qualche volta. Eppure continuano ad attirarci come mosche sul miele. Le spiegazioni sono due: o quegli eventi storici hanno il potere di iniettare in noi il vero senso di missione eroica (altro che armature supertecnologiche e cannoni laser...), oppure è la dimostrazione che costruire un'esperienza di gioco emozionante dipende innanzitutto dalla qualità e dalla varietà che vengono offerte al giocatore. In ogni caso, già non vediamo l'ora di imbracciare nuovamente il nostro fucile...

IL PARERE DI PCGW

Da veri appassionati del genere, la selva di sparatutto sulla Seconda Guerra Mondiale ha fatto la nostra felicità, e quanto visto finora di ***Call Of Duty 2*** *ha portato l'entusiasmo ancor più alle stelle. Siamo in procinto di avere un nuovo capolavoro?*

Sviluppo .... Infinity Ward
Prodotto .... Activision
Uscita .... TBA
www.callofduty.com

MERAVIGLIE DA VEDERE Activision intende puntare molto sull'epicità: tutto funzionerà allo scopo, dalla musica alla storia.

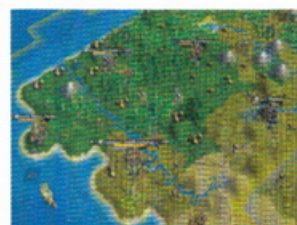
Civilization IV

Una delle poche serie strategiche a turni a mietere ancora successi mostra le sue nuove armi all'E3.

L'anteprima di **Civilization IV** non poteva che essere una delle più attese dell'E3 2005, e le aspettative non sono state deluse. Sembra infatti che il nuovo episodio della mitica serie di Sid Meier riservi interessanti novità. La prima cosa che ci ha colpito è stato l'impatto audio-visivo: gli ampi scenari di gioco sono ora molto più "vivi", con animazioni che arricchiscono ogni elemento sullo schermo. Le atmosfere, poi, sono completate a dovere dai suoni tipici di ogni zona geografica: onde del mare, vento tra le foglie degli alberi e così via. Le modifiche più importanti, però, sono ben altre. Grande influenza avranno ora la cultura di ogni civiltà, la forma di governo prescelta e la religione. Tutti questi aspetti sono liberamente selezionabili e influenzeranno la produttività del vostro popolo, le sue capacità di difesa e i rapporti con le altre fazioni. Altri cambiamenti importanti riguardano le unità, che saranno formate ognuna da tre elementi in modo da renderne più semplice il controllo. Inoltre, le varie armate potranno essere personalizzate e dotate di bonus e caratteristiche particolari, così da renderle più efficaci verso determinati tipi di avversari. Sarà anche possibile decorarle con delle onorificenze dopo le vittorie per aumentarne prestigio e forza. Gli sviluppatori hanno anche lavorato sulla risoluzione dei turni, che dovrebbe risultare più immediata rispetto alle precedenti edizioni.
Infine, per chi si diletta nelle modifiche, nella versione finale saranno disponibili ben quattro livelli di "modding", che permetteranno ai giocatori più esperti di personalizzare il gioco, dalle mappe all'intelligenza artificiale, passando per molti altri aspetti del gameplay. C'è tanta carne al fuoco, insomma, e nei prossimi mesi ne sapremo sicuramente di più, ma d'altra parte dal grande Sid Meier è sempre lecito aspettarsi grandi cose...

IL PARERE DI PCGW

*Nelle nuove edizioni di ogni strategico i miglioramenti a giocabilità, gestione e tattiche sono sempre fondamentali e a quanto pare **Civilization IV** non dovrebbe farci mancare nulla al riguardo. La serie Firaxis sembra pronta a un ennesimo salto di qualità.*

Sviluppo .... Firaxis
Prodotto .... 2K Games
Uscita .... Fine 2005
www.firaxis.com

LA POLITICA È TUTTO Questo nuovo episodio tenterà di sviluppare il discorso politico, più del solito.

Pura Magia PC

Il protagonista assoluto è lui: il nostro cover game del mese, **Battlefield 2**, zittisce tutti con un solo colpo di fucile, e promette nuove furiose sfide a suon di piombo. Bello da giocare, bello da vedere e, ve lo diciamo senza alcun dubbio, anche bello da recensire. Ma la vita è una battaglia anche fuori i campi di guerra, e lo sa bene l'impavido CJ. L'eroe di **GTA: San Andreas** ha finalmente deciso di palesarsi su PC e, dobbiamo proprio dirlo, è valsa la pena aspettare. Con qualche aggiunta che farà la felicità dei giocatori PC (ascoltare i propri MP3 nel gioco non è cosa da poco), il gioco si conferma per quello che è: un capolavoro. Il resto è pura magia PC: quel genere di giochi che ha creato il genere. Scusateci il calembour, ma tra strategici e sparatutto in prima persona, ci sentiamo davvero in ambito PCista, più che mai. E prima di lasciarvi ai voti (ma ricordate che gli articoli vanno sempre letti!), vi avvertiamo che pagina 27 è ad alto tasso erotico. Tornato **Singles**, torna a rinfacciarsi prepotente il dilemma: ma i nudi digitali, sono accettabili in una rivista di videogiochi? Noi la pensiamo come potete vedere, appunto, a pagina 27. Scrivete la vostra opinione (**pcgw.redazione@gmail.com**) e chissà, potremmo dare il via al dibattito.

Pagina 20
Battlefield 2

RECENSIONI

Ecco come funziona il nostro sistema di valutazione

VERDETTO E HARDWARE TEST

Poniamo molta attenzione nel descrivere l'esatto funzionamento di un gioco rispetto ai diversi tipi di apparecchiature con cui viene utilizzato. Ecco perché vi diamo non solo dettagli su editore, difficoltà e multiplayer, ma anche informazioni su come il gioco in questione funzionerà sul vostro PC. La nostra scheda evidenzia le qualità del gioco in base alla velocità del processore, alla quantità di RAM e al tipo di scheda grafica (vedere il riquadro in basso per le varie classi di prodotto).

PRO E CONTRO

Cinque brevi punti riassumono pro e contro del gioco recensito: una guida di immediata consultazione sui suoi difetti e sui suoi pregi. Sotto, i punti sono assegnati in percentuale rispetto alla grafica, al sonoro, al grado di controllabilità, al design, all'atmosfera e al multiplayer.

PREMI

Ogni mese, come vuole la tradizione, assegneremo i prestigiosi Premi PCGW alle migliori novità sul mercato. Di seguito trovate la descrizione dei diversi premi:

GIOCO DEL MESE
Ovvero, l'ambitissimo bollino che viene riservato alla migliore novità del mese. Rappresenta il nostro personale sigillo di qualità.

CONSIGLIATO
Qualunque gioco ottenga o superi il punteggio di 90 su 100 viene automaticamente insignito di questo bollino.

SCHEDE GRAFICHE

Classe 1 - Basso Costo
ATI Radeon 9550
ATI Radeon X300
Nvidia GeForce 6200
Nvidia GeForce 6200 TC

Classe 2 - Standard
ATI Radeon 9800 XT
ATI Radeon X600 XT
ATI Radeon X700 PRO
Nvidia GeForce 6600 GT

Classe 3 - Alta qualità
Nvidia GeForce 6800
Nvidia GeForce 6800 GT
ATI Radeon X800 XL
ATI Radeon X800 XT

Classe 4 - Superiore
ATI Radeon X800 XT Platinum
ATI Radeon X850
ATI Radeon X850 Platinum
Nvidia GeForce 6800 Ultra

il Verdetto

SPLINTER CELL CHAOS THEORY — **94**

SVILUPPO
Ubisoft Montreal

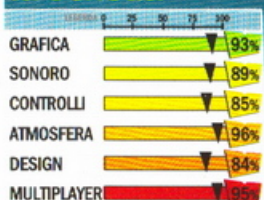
PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
www.splintercell.com

MULTIPLAYER
PC: 2
LAN: 4
Internet: 4

HARDWARE TEST
Processore: 1500 MHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
- + Realizzazione tecnica
- + Multiplayer online eccellente
- + Modalità cooperativa innovativa
- + La migliore trama nella serie
- − Troppo complesso per i neofiti

la Scheda

Consigliato ai fan di:
MGS 2 e Thief 3

VOTO FINALE

Tutti i giochi sono valutati in centesimi, permettendovi di mettere facilmente a confronto ogni prodotto con un altro. Ecco come suddividiamo i giochi in base al punteggio ottenuto:

> 90%
Qualunque gioco che ottenga più di 90 fissa nuovi livelli di qualità per il genere a cui appartiene. Prodotti di questo livello sono impeccabili sotto ogni profilo e vi garantiranno ore e ore di divertimento.

> 80%
Potete essere certi che ogni gioco che ottenga più di 80 sia un prodotto eccellente, caldamente consigliato agli amanti del genere. Grafica, giocabilità e sonoro sono ugualmente superbi.

> 70%
Sono giochi di buona qualità che ad alcuni potrebbero piacere, ma sul mercato c'è di meglio. I giochi di questa fascia presentano dei difetti non proprio marginali, che ne compromettono il voto.

> 60%
Qualunque prodotto nella fascia dei sessanta punti, presenta qualche serio problema a livello di design oppure ha difetti di programmazione che compromettono seriamente l'esperienza videoludica.

> 50%
I giochi nella fascia tra i 50 e i 59 punti, nonostante una buona grafica e un valido gameplay, mostrano decisamente tutti i loro difetti di progettazione.

< 50%
Acquistare qualsiasi gioco con un punteggio inferiore a 50 vi porterà ad una delusione sicura. A questo punto gettate i soldi dalla finestra, almeno è più divertente!

Battlefield 2

Ha inventato, ha rivoluzionato, ha stupito. Ora, Battlefield è tornato con tutta l'intenzione di confermarsi al top!

Battlefield 1942 è stata una delle pietre miliari nell'ambito degli sparatutto in prima persona online, e non deve stupire che il suo sequel, **Battlefield 2**, sia stato sviluppato e prodotto con lo scopo di lasciare nella storia dei videogiochi un'impronta indelebile. Con il loro lavoro, DICE ed Electonic Arts hanno fornito al gioco tutte le carte per arrivare trionfalmente a questo obiettivo. **Battlefield 2** è ambientato in un futuro prossimo, dove Stati Uniti, Cina ed una coalizione di paesi del Medio Oriente sono in guerra, spostando l'ambientazione dalla Seconda Guerra Mondiale direttamente a scenari e campi di battaglia più moderni e tecnologici. I giocatori saranno impegnati a ricoprire il ruolo di soldati nel corso di queste battaglie, e potranno scegliere tra le differenti specializzazioni di campo. Gli scontri avranno luogo in livelli (12 per l'esattezza, forse pochi e simili tra loro, nonostante con un'ambientazione come questa si sarebbero potuto ideare location più vaste e variegate) costruiti intorno a raffinerie, pozzi di petrolio, dighe, donando al gioco una forte componente realista e tristemente attuale. Chi già conosce il titolo precedente della saga, potrà gustare come prima cosa, l'elevato livello raggiunto nella elaborazione delle grafiche. Le texture degli edifici, i veicoli, gli sfondi ed ogni altro più piccolo particolare, divise incluse, sono curati al dettaglio, al fine di favorire il realismo e la caratterizzazione. Il motore grafico assicura un alto livello di fluidità dell'azione, almeno su computer dotati di una giusta configurazione hardware, e peculiarità come i giochi tra le luci e le ombre, gli effetti delle esplosioni, del fumo che si alza da un pozzo di petrolio che brucia, dei resti di macerie che si spargono intorno ai vostri personaggi dopo la deflagrazione di un edificio, sembrano realmente in grado di trasportare le menti dei giocatori dall'altra parte

CINA, STATI UNITI E MEDIO ORIENTE Gli scenari contemporanei contribuiscono a creare la giusta atmosfera

dello schermo, coinvolgendoli profondamente nella battaglia. Altra caratteristica davvero stupefacente è la parte audio: sempre con l'obiettivo di rendere realistico questo episodio di **Battlefield**, alla Digital Illusions hanno lavorato duro per far sì che i suoni degli spari, o quelli degli elicotteri in avvicinamento, ad esempio, siano udibili o meno a seconda di quello che i vostri personaggi stanno intraprendendo. Questo significa che se il vostro mitra colpirà un vetro e non il bersaglio del vostro tiro, sentirete dopo il lancio il rumore della superficie che si frantuma, o che non vi sarà possibile udire nessun velivolo avvicinarsi, se tra voi ed esso si trova un edificio, per poi essere gradualmente travolti dal rumore delle pale e delle raffiche d'armi da fuoco man mano che il mezzo bellico vi raggiungerà. Tutte innovazioni, queste, che si affiancano e vanno a complementare il nuovo sistema di gioco, sviluppato al fine di rendere verosimili tutte le circostanze che vi si porranno davanti, includendo le reazioni che avrà l'ambiente circostante alle vostre azioni (ad esempio, mentre sarà possibile ripararvi da colpi di pistola dietro un muro in mattoni, quella stessa barriera sarà infranta dai

DETTAGLI IMPRESSIONANTI Il riflesso del sole sulle pale dell'elicottero è un piccolo gioiello.

OTTIMA REGIA Scelte sapienti dietro ogni punto di vista.

AUDIO VEROSIMILE Le esplosioni copriranno temporaneamente i suoni intorno a voi.

colpi di una mitragliatrice pesante, oppure, sistemare un carico di C4 sotto un veicolo militare potrebbe portare a forti conseguenze sul paesaggio - o sui personaggi che si trovano nelle sue vicinanze - come spostamenti di altri oggetti, abbattimento di costruzioni, ecc.). Ma ciò che davvero rende unico questo titolo, è la straordinaria strutturazione della modalità multiplayer. Mentre nella maggioranza degli sparatutto che si fanno forti di questa opzione, il vostro personaggio si troverà a combattere in un gruppo di altri giocatori contro un altro gruppo, **Battlefield 2** ha il pregio di rendere effettivamente necessario - e coinvolgente - il gioco di squadra. Un buon bilanciamento tra personaggi con ruoli diversi (e con armi e specialità diverse, soprattutto) insieme alla cooperazione tra di essi, fornisce l'ingrediente per del sano divertimento, penalizzando chi gioca in stile "spara e distruggi" in favore invece di un gioco più orientato verso la strategia e l'azione combinata e studiata. Inoltre, la figura del comandante, scelta dal server in base al grado ottenuto grazie al tempo e alla qualità di gioco, fa sì che i giocatori possano sentirsi davvero parte di una campagna militare, dove sulla base di complesse strategie gli ordini sono impartiti per favorire l'interazione tra squadre e giocatori, annullando il fastidio che spesso proviene dal dover avanzare con un fucile in mano abbattendo tutto quello che non appartiene alla nostra squadra, come in tanti altri sparatutto in multiplayer. È comunque possibile organizzare partite in LAN, dove migliorare le proprie competenze belliche e avanzare di grado, consentendo poi al server di effettuare un upload e aggiornare le statistiche del vostro personaggio per permettervi poi di far riconoscere i vostri "meriti" al momento del gioco on-line.

il Verdetto

BATTLEFIELD 2

SVILUPPO
Digital Illusions CE

PRODOTTO
Electronic Arts

SITO UFFICIALE
www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: 16
Internet: 16

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4 1,2GHz
RAM: 2GB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
- + Grafica curata davvero al dettaglio
- + Gioco online coinvolgente e ragionato
- + Audio dinamico stupefacente
- − Molta somiglianza tra i livelli
- − Non particolarmente sviluppato il single-player

la Scheda

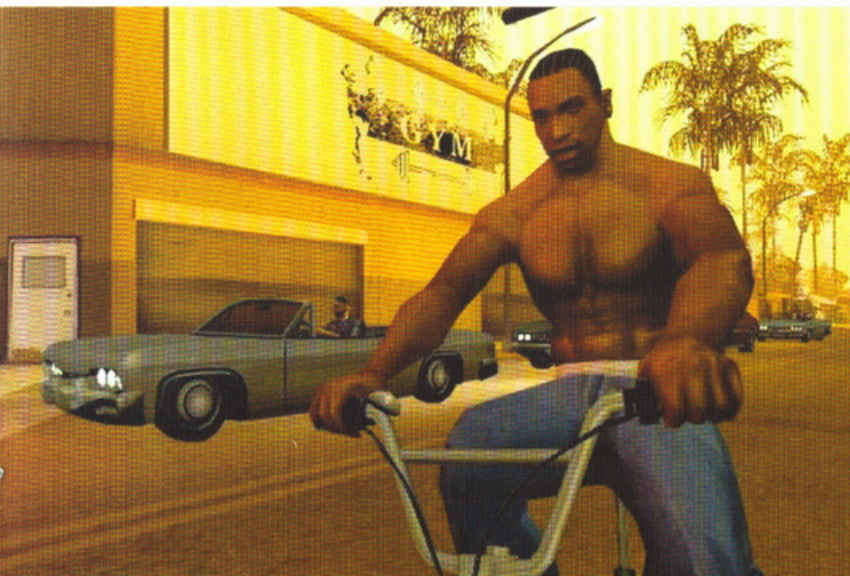
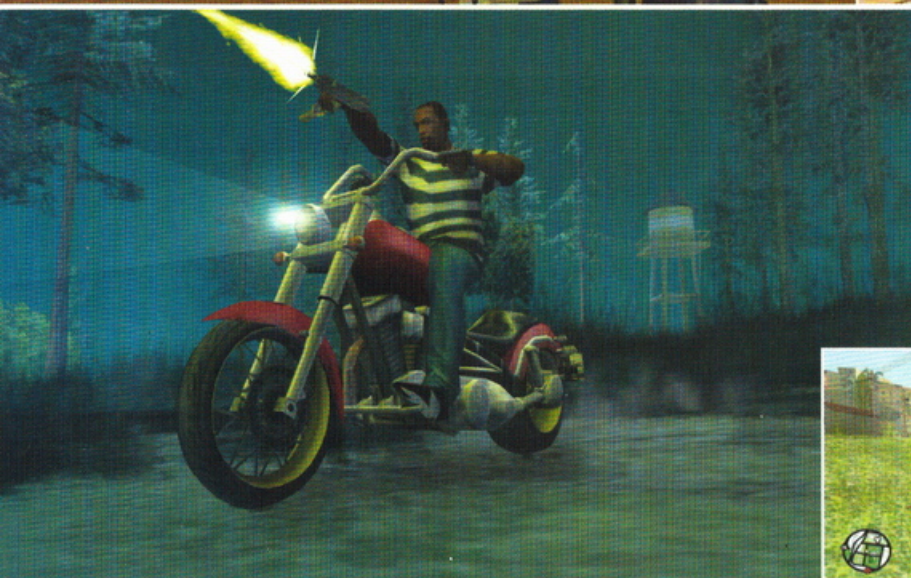
Consigliato ai fan di:
Battlefield 1942 e Half-Life 2

L'OPINIONE DI PCGW

Battlefield 2 è senza alcun dubbio il migliore sparatutto in prima persona online attualmente disponibile sul mercato. Pur essendo perfettibile, soprattutto per quanto riguarda il gioco in modalità ad un giocatore, e la (mancante) varietà dei livelli, una grafica superlativa ed un audio eccellente, unita ad un sistema di gioco rivoluzionario per la sua "intelligenza", spesso fin troppo assente nei multiplayer di combattimento, gli fanno conquistare il posto che merita tra i mostri sacri del settore.

Grand Theft Auto: San Andreas

Il solito traffico dell'ora di punta. Il solito furto di elicotteri. Signori, GTA è tornato.

Ok ragazzi. Il tempo è venuto. Controllate che il frigo sia pieno e mettetevi comodi. Avete una decisione da prendere. Dopo aver installato **Grand Theft Auto: San Andreas** sul vostro PC, potrete scegliere se continuare la vostra grigia vita nel mondo reale, oppure calarvi in un immenso spazio virtuale, in cui poter vivere una nuova esistenza, liberi da qualunque vincolo o responsabilità (tranne la bolletta della luce, perché se la staccano non giocate più!), per vestire i panni che nel profondo del vostro animo sognate da sempre di indossare: quelli di un criminale senza scrupoli, giovane, atletico e pure un po' cool. Non si tratta di esagerazioni. Qui si gioca alla vita! In un immaginario collettivo in cui il bivio delle pillole di Matrix è penetrato con tanta veemenza, un titolo che offre realmente la possibilità di esplorare un intero mondo, fatto di anni Novanta, street style e California, merita di essere considerato per quello che è: l'ennesimo passo verso l'intrattenimento del futuro. Oltre ad avere la possibilità di realizzare tutto ciò che è alla portata del nostro cervello, legale o illegale che sia, in **San Andreas** avremo un assaggio di quello che al cinema è stato concepito possibile solo da Cronenberg in "eXistenZ": vivere una vita diversa, fatta di scelte giuste o sbagliate, mitigate solo da un'etica che, in un giorno uggioso, potremmo decidere di mettere da parte per farci strada nella vita a colpi di carro armato. Partendo da una storia che fa da spina dorsale all'intera vicenda, in **San Andreas** dovremo indagare per scoprire la verità su un triste episodio del passato del nostro personaggio. Nei panni di Carl, giovane membro di una banda di strada, dovremo fare luce sul mistero della morte di nostra madre, in una escalation di colpi di scena che porteranno il protagonista a viaggiare in diverse città, ispirate a metropoli reali, caratterizzate e distanziate tra loro in modo realistico, fino a diventare il boss della più temuta delle bande. Un vero viaggio nel tempo. Potendo sfruttare ogni tipo di arma o mezzo di trasporto, dovremo cavarcela in situazioni sempre più complesse, senza dimenticare però che questo gioco è diverso dagli altri. Avendo tempo per giocare liberamente, sarà possibile rendersi conto che non è necessario seguire la trama per divertirsi. Si potrà anche

OCCHIO ALLA LINEA La moto è più veloce della bici, ma non fa dimagrire!

decidere di dimenticarsi completamente dello scopo del gioco, o metterlo momentaneamente da parte, giusto il tempo necessario a scuotere la tranquillità degli abitanti di questo mondo, per riprendere in seguito l'esplorazione, quando ci farà più piacere. Niente regge il confronto con la longevità di questo titolo. Preoccupati solo per la salute del nostro alter ego, dovremo ricordarci di nutrirlo, tenerlo in forma con allenamenti, salvargli la vita quando serve, prendere bene la mira, e cercare, se non ce ne dimentichiamo, di portare a termine l'avventura prima che invecchi (!) troppo.Rispetto al precedente episodio, non si registrano significative novità grafiche, e forse in alcune circostanze si sarebbero potuti "limare" meglio alcuni poligoni. La giocabilità è rimasta fantastica, il sonoro è stato migliorato in modo significativo, a rendere ancora più verosimile l'atmosfera. Il livello di coinvolgimento, amplificato dai numerosi mini-giochi fruibili anche in coppia, rende il tutto ancora più entusiasmante. Un vero amante dei videogames non può lasciarsi sfuggire un titolo simile. Per capire bene di cosa stiamo parlando, è indispensabile provare ogni sfumatura di **San Andreas.** Giocare per credere.

L'OPINIONE DI PCGW

In **San Andreas** avremo un assaggio di quello che al cinema è stato concepito possibile solo da Cronenberg in eXistenZ.

Con questo titolo Rockstar arriva dove nessuno era giunto prima. A parte alcune imprecisioni nei poligoni dei personaggi e nei dettagli di alcuni edifici, lievemente al di sotto degli standard odierni, questo gioco trasuda realismo. E' divertente, frizzante, e soprattutto dona al giocatore una autentica impressione di realtà. Fondamentalmente questo gioco non presenta altro che ottimi pregi. Forse il suo unico limite risiede proprio nella vastità dell'impianto di gioco, che potrebbe finire per scoraggiare i giocatori meno determinati. Ma come già detto, **San Andreas** non deve necessariamente essere portato a termine nella sua forma più completa per essere divertente. Provate a farvi un giro in bicicletta e capirete!

il Verdetto

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

90

SVILUPPO
Rockstar North

PRODOTTO
Rockstar Games

SITO UFFICIALE
www.rockstargames.com/sanandreas/

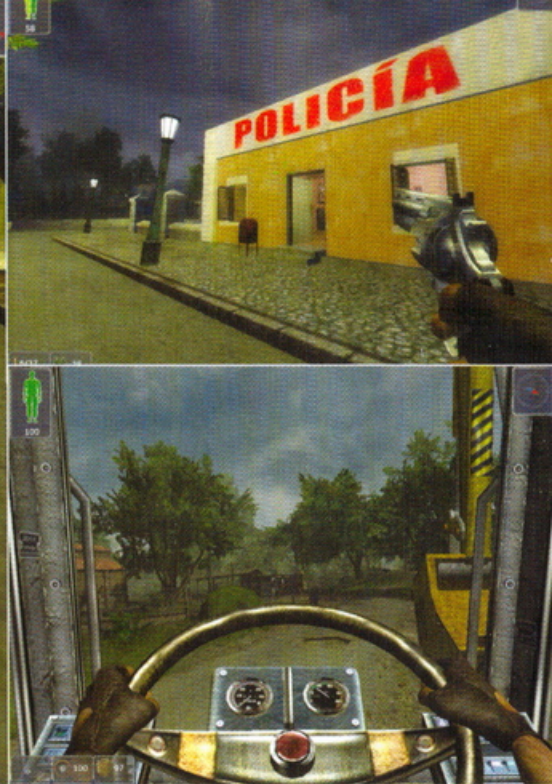
MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4 1 GHz
RAM: 384 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Ragazzi... È veramente gigantesco!
+ Missioni e sottogiochi danno respiro all'intera vicenda
+ Si può saldare il vano del lettore con il disco dentro
- Alcune imperfezioni grafiche
- La troppa libertà può far perdere di vista l'obiettivo finale

la Scheda

Consigliato ai fan di:
Max Payne e True Crime

TERMINATOR INSEGNA Saul Meyers non è un uomo riflessivo. Per niente.

Boiling Point
Road to Hell

Guerriglia, omicidi, spionaggio, esplosioni: **cosa non si farebbe per salvare la propria figlia?**

Boiling Point: Road to Hell sa lasciare veramente a bocca aperta. Tra le decine e decine di giochi d'azione, questo titolo che miscela sapientemente lo sparatutto in prima persona e il gioco di ruolo, riesce davvero a brillare. Seguendo una trama degna del miglior film d'azione americano, in **Boiling Point** vi ritroverete nei panni di Saul Meyers, ex-legionario francese, al quale hanno rapito la figlia Lisa, reporter di un giornale di un'immaginaria repubblica sud-americana, Realia. Dal villaggio di Puerto Somba inizierà la vostra ricerca: ma in una nazione corrotta come quella in cui vi trovate, anche per ottenere la più piccola informazione, sarà necessario pagare. E il denaro dovrete ottenervelo eseguendo alcuni "lavoretti" più o meno puliti, per conto delle varie organizzazioni operanti sul territorio di Realia. La varietà dei vostri "datori di lavoro" è uno dei punti forti del gioco, visto che compiendo determinate missioni, la vostra popolarità cresce in certi ambiti, mentre contemporaneamente vi attirerete l'odio e l'avversione di altre fazioni: lavorando per i guerriglieri rivoluzionari, la polizia, seppur corrotta, non esiterà a spararvi addosso quando vi incontrerà, e viceversa. Questo elemento garantisce una longevità elevata al gioco, visto che sarete sicuramente tentati di ricominciare seguendo tutt'altra strada (leggi compiere altre missioni) per arrivare a Lisa. Inoltre, **Boiling Point**, come **Grand Theft Auto**, vi offre la possibilità di scorrazzare tranquillamente in giro per il livello, rubando auto, rapinando ed uccidendo, e sappiamo ormai bene quanto questa libertà di potersi creare la propria avventura personale possa essere coinvolgente. Grafica e audio, anche se particolareggiate per ogni diverso livello, non sono certo il massimo, ma la giocabilità di questo titolo riuscirà facilmente a concentrare la vostra attenzione altrove. Ad esempio su quei commandos che vi stanno venendo addosso…

il Verdetto
BOILING POINT : ROAD TO HELL

83

SVILUPPO
Deep Shadows
PRODOTTO
Atari
SITO UFFICIALE
www.atari.com/boilingpoint
MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4 1,2 GHz
RAM: 512 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Trama davvero entusiasmante
+ Grande varietà di missioni
+ Ambientazioni varie ed ampie, possibilità di muoversi autonomamente
- Graficamente parlando, non ci sono innovazioni degne di questo nome
- Alcune quest possono essere realmente ardue

la Scheda

GRAFICA	70%
SONORO	60%
CONTROLLI	70%
ATMOSFERA	80%
DESIGN	70%
MULTIPLAYER	- %

Consigliato ai fan di:
Grand Theft Auto San Andreas e Half-Life 2

L'OPINIONE DI PCGW

Seppur meno spettacolare e coinvolgente di **Grand Theft Auto San Andreas, Boiling Point** potrebbe essere l'unico titolo in grado di rivaleggiare con il mostro sacro dell'azione.. Non mancano missioni ben congegnate (anzi, forse qualcuna è davvero troppo difficile), o arsenali degni di un vero guerrigliero, e la trama è semplicemente favolosa. Da provare assolutamente.

L'ABC DEL SEDUTTORE Che c'è di meglio che una cenetta all'aperto a lume di candela?

Singles 2
Cuori in Affitto

Fra sentimenti e passioni, **un nuovo viaggio verso i confini virtuali dell'eros.**

Tra i tanti simulatori di vita reale sorti dopo l'avvento di **The Sims**, **Singles: Flirt up your life** è stato sicuramente il più particolare, con l'obiettivo dichiarato di far interpretare ai giocatori le avventure e le disavventure di un single, cercando di trasformare il vostro personaggio in un vero playboy. Il suo sequel, **Singles 2: Cuori in affitto**, sviluppa lo stesso tema, ma con l'aggiunta di nuove divertenti e piccanti situazioni di gioco e con tutte le migliorie grafiche e sonore che il team della Rotobee ha deciso di inserire. Come al solito, vi troverete all'inizio a creare il vostro personaggio, scegliendone le singole caratteristiche, oltre che estetiche anche comportamentali. **Singles 2** , a differenza di altri prodotti del genere, vi offre in più la possibilità di scegliere l'orientamento sessuale del vostro alter ego virtuale senza dovervi limitare alla eterosessualità. Una volta costruito il vostro personaggio, il gioco si svolge esattamente come un normale simulatore: nel menù presente sullo schermo si trovano alcune barre statistiche che indicano i livelli di salute, igiene, fame e stanchezza del vostro latin lover (o della vostra femme fatale) e barre esclusivamente sociali, che misurano il rapporto che avete con gli amici, il grado di tranquillità e divertimento del personaggio, e immancabilmente, la sua carica erotica. In **Singles 2**, oltre alla consueta parte gestionale (bollette, arredamenti, carriera e via dicendo), l'obiettivo è quello di ampliare il più possibile le vostre relazioni, innamorandovi, lasciandovi o anche solo finendo a letto con gli altri personaggi. Importante innovazione rispetto a **Flirt up your life** è l'introduzione del "terzo incomodo": stavolta, oltre a dover conquistare il vostro partner, dovrete anche salvaguardare la love story dalle interferenze esterne. Un sistema di gioco basato sull'accumularsi di punti esperienza, simpatiche quest e imprevisti di ogni sorta, assicurano il divertimento per chiunque.

L'OPINIONE DI PCGW

Singles 2: Cuori in affitto pur non offrendo niente di rivoluzionario, è qualcosa di più di un clone di **The Sims 2** con tematiche per adulti. La grafica e il sonoro sono state migliorate da **Flirt up your life**, e l'introduzione di nuovi elementi come le quest, i punti esperienza e le nuove varie possibilità per quanto riguarda le relazioni contribuiscono a renderlo un gioco sicuramente più per gli appassionati del genere che per il grande pubblico, ma per niente piatto e noioso

il Verdetto

SINGLES 2 : CUORI IN AFFITTO

78

SVILUPPO
Rotobee

PRODOTTO
Deep Silver

SITO UFFICIALE
www.singles2.com

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4 700MHz
RAM: 64 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
- + Originalità nella creazione dei rapporti sociali
- + Buona caratterizzazione personaggi
- + Sistema di gioco dinamico
- − Niente di innovativo
- − Alla lunga può davvero annoiare

la Scheda

GRAFICA	70%
SONORO	70%
CONTROLLI	60%
ATMOSFERA	80%
DESIGN	70%
MULTIPLAYER	- %

Consigliato ai fan di:
The Sims 2 e Playboy: The Mansion

Dungeon Siege II

È tempo di tornare a Ehb: l'avventura riprende vita, e **Dungeon Siege torna a far sognare gli amanti del fantasy.**

Quattro anni fa, **Dungeon Siege** sembrava essere l'unico action-GdR in grado di rivaleggiare con il classico **Diablo**. A quel tempo, infatti, il suo motore 3D era realmente rivoluzionario, e nonostante la componente ruolistica fosse soppiantata da una maggiore azione, quel gioco seppe tenere incollati agli schermi migliaia di appassionati. Dal 2001 al 2005, molti sono stati i passi in avanti nell'evoluzione di questo genere videoludico, e i ragazzi di casa Microsoft e della Gas Powered Games, hanno preferito attendere quasi un lustro, prima di uscire alla ribalta con il sequel **Dungeon Siege II.** Dunque si torna a combattere dalla parte delle Forze del Bene, nelle terre di Annara e di Ehb, di fronte alla minaccia delle orde assassine del Male. Giunto da pochissimo sugli scaffali italiani, questo prodotto mantiene tutte le promesse fatte dagli sviluppatori negli ultimi anni: pur non abbandonando la tipica impostazione "hack'n'slash" che caratterizzava l'originale, la componente legata all'avanzamento del proprio personaggio è evidentemente più sviluppata. Senza esagerare, però: a partire dalla fase di creazione del proprio alter ego, salta subito all'occhio l'assenza di particolari caratterizzazioni (le specie tra cui scegliere sono soltanto quattro: umana, elfica, driadica e la razza dei giganti). Questa carenza è in compenso equilibrata dalla grande varietà di abilità e poteri speciali a cui ciascuna classe può accedere: che siano incantesimi o tecniche di lotta particolari, l'insieme di questi piccoli elementi riesce abbastanza bene ad evitare al giocatore l'impressione di interpretare un personaggio del tutto stereotipato. Altro passo in avanti, è stato l'aumento di complessità nella strutturazione delle quest. Mentre nel primo episodio della saga e nella sua espansione La **Leggenda di Annara** le missioni erano di una linearità spaventosa, adesso sarete liberi di affrontare un numero elevato di quest primarie e secondarie ben organizzate e molto più complesse, che vi faranno guadagnare un ammontare di punti esperienza relativi alla quantità di successi in esse ottenute: e come i giocatori più esperti ben

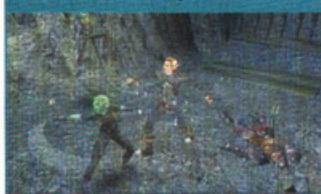
VARIETÀ Ogni razza nemica è diversa e curata nella grafica e nei poteri.

Intervista a Chris Taylor

PCGW ha avuto modo di scambiare quattro chiacchiere con Chris Taylor, la mente dietro il franchise di **Dungeon Siege**.

PCGW: Per prima cosa ci interesserebbe sapere del party. Come viene gestito? Quali ordini potremo dare ai personaggi?
CHRIS TAYLOR: Quando abbiamo creato il primo **Dungeon Siege,** abbiamo lasciato ampi spazi di controllo sul gruppo di personaggi. Nel seguito abbiamo deciso di semplificare il sistema, prevedendo due assetti base per il party. Abbiamo condotto molti esperimenti sul gameplay, e questa impostazione è quella che rende il gioco più godibile e divertente.
PCGW: Che tipo di multiplayer sarà utilizzato?
CHRIS TAYLOR: Abbiamo scelto di ricorrere al *peer to peer*. Un giocatore farà da *host*, gli altri si appoggeranno a lui.
PCGW: Che puoi dirci riguardo a un editor?
CHRIS TAYLOR: Non lo abbiamo inserito subito nel gioco ma ti assicuro che sarà disponibile molto presto sul sito ufficiale di **Dungeon Siege II**, insieme a tutti gli strumenti con cui i *modder* potranno personalizzare il gioco a loro piacere.
PCGW: Parlando delle sequenze non interattive, avete fatto ricorso alla Computer Grafica o sono state realizzate con il motore 3D del gioco?
CHRIS TAYLOR: Ci sono scene di entrambi i tipi. Per alcune abbiamo utilizzato il *3D Studio*, per altre si tratta di sequenze gestite dal motore grafico del gioco in tempo reale. Altre ancora sono prerenderizzate.
PCGW: Descriveresti il gioco più come un'avventura lineare o come un titolo aperto all'esplorazione e alle scelte del giocatore?
CHRIS TAYLOR: Un sentiero principale c'è, perché il gioco è fortemente fondato su una storia da raccontare, ma il giocatore può continuamente uscire fuori dal percorso ed esplorare avventure e quest secondarie. Potrà poi tornare alla missione base e portare avanti il gioco.
PCGW: Come pensi di evolvere la serie nel futuro?
CHRIS TAYLOR: Ci sono un paio di idee. Da una parte un'espansione, dall'altra un titolo ancora non annunciato. Nulla di cui possa parlare ora, purtroppo!

sanno, missioni appassionanti e dettagliate sono la vera risorsa di qualsiasi RPG che punti ad essere qualcosa di più che un punta e clicca distruttivo. Passando alla parte tecnica, alla Gas Powered sembra che il tempo abbia fatto veri e propri miracoli.
Utilizzando lo zoom e la visuale a 360° accessibile tramite un semplice tocco del mouse, potrete visualizzare nel dettaglio ogni minimo particolare grafico di **Dungeon Siege II**. Volti, armi, armature e vestiti sono stati curati con un'attenzione maniacale, e potendo utilizzare una buona piattaforma hardware, questa abbondanza di dettagli non influirà negativamente sul gioco, anzi, aiuterà i giocatori quasi ad entrare nello schermo. Perché rispetto al primo titolo, probabilmente imparando da **Warcraft**, l'intero gioco sembra avere un taglio più cinematografico - rievocando in alcune sessioni dove orde di nemici vi assaliranno, certe inquadrature "à la" *Signore degli Anelli* - e a questo scopo contribuiscono i filmati di intermezzo, tutti di ottima qualità presenti tra una quest e l'altra.
Le location sono varie e molto diverse tra loro, e le animazioni riguardanti i movimenti dei personaggi, o ad esempio gli incantesimi e i poteri speciali, quasi tutti diversificate tra loro e sicuramente di impatto, sono le altre chicche che rendono questo gioco davvero un gioiello nel panorama RPG di questa stagione. Per cui, sguainate le vostre spade, è il momento di avventurarsi ancora nelle terre di Annara...

L'OPINIONE DI PCGW

Finalmente, **Dungeon Siege** può vantare un sistema di avventure e missioni degno di un RPG come si deve. La presenza comunque di una certa componente "d'azione" non guasta, e il mix tra i due elementi sa essere davvero esplosivo. Unica pecca, forse, l'assenza di grosse scelte iniziali per quanto riguarda il proprio personaggio, bilanciato però da un buon processo di evoluzione del PG durante il gioco. Grafiche e audio in perfetto stile e curatissimi. Non sarà **World of Warcraft**, ma è sicuramente un ottimo prodotto del mercato estivo 2005.

REALISMO Ci si immerge davvero tantissimo nelle atmosfere dell'epoca, grazie al gioco.

Battle of Britain II Wings of Victory

Torna dopo anni Battle of Britain: **pronti a catapultarvi nel mezzo della battaglia?**

Chiunque ami il genere delle simulazioni di combattimento aereo, sa quanto sia difficile riprodurre su un personal computer certe dinamiche di volo e alcune strategie, determinate situazioni possibili solo a migliaia di metri da terra. **Battle of Britain II: Wings of Victory** spazza via tutti questi dubbi, classificandosi tra i miglior simulatori di guerra tra i cieli degli ultimi tempi. Il gioco è un'accurata ricostruzione storica della campagna militare aeronautica nei cieli di Inghilterra durante la Seconda Guerra Mondiale. Ma nonostante l'ambientazione sia comune a molti titoli del genere, c'è qualcosa che rende davvero unico questo gioco: la cura data ad ogni dettaglio per permettere ai veri aficionados di calarsi nei panni di un comandante o di un pilota impegnato nella Campagna Britannica, anno 1940. La possibilità di alternare questi due ruoli, quello di generale e quello di combattente in prima linea dei cieli, caratterizza e rende speciale **Wings of Victory**: dopo aver pianificato la vostra strategia, scegliendo gli obiettivi e valutando pericoli, perdite e piani d'attacco, indosserete la vostra divisa di volo ed entrerete in cabina, a pilotare British Hurricane, Spitfire, German Messerschmitt, Dornier Do17, Heinkel He111 o Ju-88 (tutti mezzi bellici ricostruiti su precisissime fonti storiche), a seconda della fazione che deciderete di giocare e della situazione che vi si presenterà davanti. L'IA in questo titolo è sviluppata al massimo e agendo in combinazione con tutti gli altri elementi, assicura una giocabilità di altissimo livello: ad esempio, gli aerei nemici avranno le stesse identiche possibilità di nascondersi ed attaccarvi alle spalle sfruttando gli agenti atmosferici o i malfunzionamenti dei vostri radar. Inoltre, ogni minimo particolare influenza l'esito della battaglia, che vede voi protagonisti al fianco di altre centinaia di aerei da guerra, alleati o meno. **Battle of Britain II** è senza dubbio da provare: occhio ai radar e pronti al fuoco dunque…

il Verdetto

BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY

84

SVILUPPO
ShockWawe Productions

PRODOTTO
GMX Media

SITO UFFICIALE
www.gmxmedia.net/bob2/

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4 1GHz
RAM: 512 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
- + Ricostruzione storica fedelissima
- + Controlli al limite della realtà
- + IA davvero sviluppata, in linea con ogni frangente di gioco
- + Grafica, sonoro e ambientazione eccellente
- − Forse ad alcuni potrebbe risultare complesso, solo per "addetti ai lavori"

la Scheda

GRAFICA	85%
SONORO	80%
CONTROLLI	90%
ATMOSFERA	85%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	- %

Consigliato ai fan di:
Battle Of Britain e Falcon

L'OPINIONE DI PCGW

Per **Battle of Britain; Wings of Victory**, lo staff di GMX Media e della Shockwawe hanno dato veramente il meglio di loro. La ricostruzione storica è perfetta, come le dinamiche di gioco, dalle reazione del controller all'elevatissima intelligenza artificiale. Non c'è neanche da dubitare che tutti gli appassionati del genere (forse l'unica pecca di questo gioco è la sua stessa forza: essendo complesso per favorire il realismo, può risultare ostico per i novizi della simulazione) troveranno questo titolo una vera e propria perla. Assolutamente da avere.

LA FORZA DEL MARCHIO I modelli Alfa Romeo sono davvero bellissimi

SCAR Squadra Corse Alfa Romeo

Un originale mix fra corse automobilistiche e giochi di ruolo, il tutto con marchio Made in Italy.

Può un gioco di corse automobilistiche essere originale ed innovativo al punto da segnare un nuovo inizio per il suo genere? Ebbene si! Con **SCAR Squadra Corse Alfa Romeo**, Milestone realizza un prodotto di buon livello, fluido e godibile da vedere. Il miglior team italiano porta sul pc un bel gioco di macchine, caratterizzato da una dettagliata ricostruzione dei modelli originali della scuderia milanese. Alle caratteristiche basilari del gioco è stata inoltre aggiunta la possibilità di migliorare le prestazioni del proprio pilota, in base alle stesse regole di un RPG, dando vita al genere CARPG (Car Racing - RPG). Giocando alla modalità Dinastia sarà possibile sviluppare le caratteristiche del pilota, con le quali accelerare, intimidire gli avversari, o tornare indietro nel tempo per correggere manovre sbagliate. Per migliorare le proprie qualità bisognerà portare a termine corse e tornei, in modo da raccogliere gli XP necessari alle modifiche, oltre che a vincere premi per vivacizzare l'aspetto del nostro pilota. L'inesorabile semplificazione è compensata da una lenta ma costante progressione. All'inizio saranno pochi i modelli che si potranno guidare, ed altrettanto limitata la scelta dei circuiti. Le difficoltà iniziali saranno legate alla giocabilità, ma una volta presa confidenza con la guida sarà possibile raggiungere livelli competitivi. Ci sono però alcuni difetti. A volte la gestione delle inquadrature compromette la visione di gioco del pilota, e la grafica è leggermente inferiore alle aspettative. La parte sonora è composta più che altro da brani classici di contorno fra una sgommata e l'altra. Ciò che delude di più è però l'impressione di lentezza che caratterizza anche le fasi più concitate delle corse. Malgrado ciò **SCAR** è un titolo godibile, che sicuramente stupisce per la scelta originale dello sviluppo del pilota. In prospettiva l'alba di una nuova era per le simulazioni sportive e non.

il Verdetto

S.C.A.R SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

74

SVILUPPO
Milestone

PRODOTTO
Black Bean Leader

SITO UFFICIALE
www.milestone.it

MULTIPLAYER
PC: 2
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: Pentium
RAM: 512MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ L'idea di fondo è assolutamente originale.
+ Fedele ricostruzione dei modelli Alfa Romeo.
- La giocabilità è eccessivamente complessa.
- La parte sonora è decisamente insoddisfacente.
- Alcune opzioni rendono il gioco poco realisticio.

la Scheda

GRAFICA	80%
SONORO	75%
CONTROLLI	75%
ATMOSFERA	75%
DESIGN	85%
MULTIPLAYER	65%

Consigliato ai fan di:
Colin McRay Rally e TOCA Pro Race Driver

L'OPINIONE DI PCGW

La possibilità di variare le abilità del pilota è sicuramente il punto di forza di questo gioco, e bisogna ammettere che ancora non ci aveva pensato nessuno. Pur lontano dal livello dei mostri sacri, questo gioco merita una certa considerazione. Se non altro per l'originalità, una dote oggi assai rara.